

**PENGARUH SIRKUIT *DRIBBLE* TERHADAP KEMAMPUAN *DRIBBLE*
PEMAIN PUTRI BOLA BASKET CLUB GLANDERS
DI KABUPATEN MERANGIN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Olahraga
(S.Or) Jurusan Kesehatan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang*



**ALVAN ANANSA
NIM. 17089168/2017**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN KESEHATAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

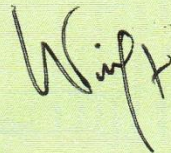
PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Sirkuit Dribble Terhadap Kemampuan Dribble Pemain Putri Bola Basket Klub Glanders Di Kabupaten Merangin.
Nama : Alvan Anansa
NIM/BP : 17089168/2017
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Februari 2022

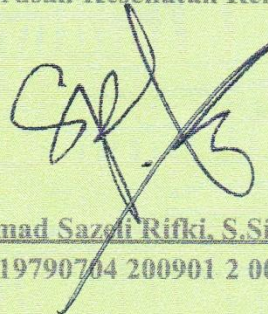
Disetujui oleh:

Pembimbing



Winda Wiria Dinata, M.Pd
NIP. 19900909 2018031 001

Ketua Jurusan Kesehatan Rekreasi



Dr. Muhamad Sazali Rifki, S.Si, M.Pd
NIP. 19790704 200901 2 004

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji Jurusan

Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Padang

Judul : PENGARUH SIRKUIT DRIBBLE TERHADAP KEMAMPUAN DRIBBLE

PEMAIN PUTRI BOLA BASKET CLUB GLANDERS DI KABUPATEN

MERANGIN

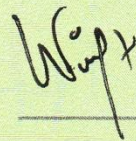
Nama : Alvan Anansa
Nim / BP : 17089168/ 2017
Jurusan : Kesehatan rekreasi
Fakultas : Ilmu keolahragaan

Padang, Februari 2022

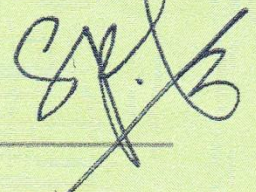
Team Penguji

Tanda tangan

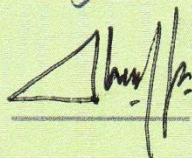
Pembimbing : Windo Wiria Dinata, M.Pd

1. 

Penguji 1 : Dr. Muhamad Sazeli Rifki, S.Si, M.Pd

2. 

Penguji 2 : Alimuddin., M.Or

3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “PENGARUH SIRKUIT DRIBBLE TERHADAP KEMAMPUAN DRIBBLE PEMAIN PUTRI BOLA BASKET CLUB GLANDERS DI KABUPATEN MERANGIN”, adalah asli hasil karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing;
3. Didalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas di cantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima saksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah di peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang , Februari 2022

Yang membuat pernyataan



Alvan Anansa

Nim. 2017/17089168

ABSTRAK

Alvan Anansa (2021) : Pengaruh Sirkuit Dribble Terhadap Kemampuan Dribble Pemain Putri Bola Basket Klub Glanders Di Kabupaten Merangin

Masalah penelitian adalah masih rendahnya kemampuan *dribble* pemain putri bola basket Klub Glanders di Kabupaten Merangin. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *dribble* pemain putri bola basket Klub Glanders di Kabupaten Merangin dengan menggunakan metode sirkuit *dribble*. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai pedoman bagi pelatih dalam meningkatkan kemampuan *dribble* pemain putri bola basket.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah pemain putri bola basket Klub Glanders di Kabupaten Merangin berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel adalah dengan teknik *purposive sampling*, jadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 12 orang. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan *AAHPERD basketball dribble control test* untuk mengukur kemampuan *dribble* pemain bola basket. Analisis data dan pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis menggunakan rumus uji beda mean (uji t) dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan *Pre-Test* kemampuan *dribble* yaitu nilai maksimal 14.08 dan nilai minimal 11.64. Dari data awal diperoleh rata-rata 12.89 dan simpangan baku 0,78. Adapun *Post-Test* kemampuan *dribble* yang didapat, yaitu nilai maksimal 13.72 dan nilai minimal 11.01. Maka diperoleh rata-rata 12.08 dan simpangan baku 0,87. Uji-t diperoleh hasil : nilai t_{hitung} adalah 3.118. Nilai t_{tabel} dengan banyak sampel 12 (12-1) serta ($\alpha = 0,05$) adalah 1.782. Karena t_{hitung} (3.118) lebih besar dari t_{tabel} (2.782), dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari program latihan yang diberikan.

Kata Kunci : Sirkuit, Dribble, Bola Basket

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, Sehingga peneliti dapat menyelesaikan Proposal Penelitian inidengan judul **“Pengaruh Sirkuit Dribble Terhadap Kemampuan Dribble Pemain Putri Bola Basket Klub Glanders di Kabupaten Merangin”**. Shalawat besertakan salam di sampaikan buat Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliah kezaman yang kita rasakan pada saat sekarang ini.

Skripsi ini dibuat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana olahraga pada Jurusan Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pembuatan ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti dengan segala kerendahan hati menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Ganefri Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang telah menerima penulis untuk kuliah di Universitas Negeri Padang di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Jurusan Kesehatan Rekreasi.

2. Prof. Dr. Alnedral, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan kesempatan untuk kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
3. Dr. Muhamad Sazeli Rifki, S.Si, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Kesehatan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang telah memberikan pelayanan dalam proses pembelajaran.
4. Bapak Windo Wiria Dinata, M,Pd selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan petunjuk yang sangat membantu dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak-bapak dosen penguji, Dr. Muhamad Sazeli Rifki, S.Si, M.Pd, dan Alimuddin, S,Or, M.Or yang telah memberikan kritik, sumbang saran yang sifatnya untuk memperbaiki skripsi penulis.
6. Seluruh bapak ibuk dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu dan layanan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
7. Orang tua yang memberikan dukungan moril dan materil serta doa yang selalu dipanjatkan kepada ALLAH SWT untuk penulis.
8. Teman-teman angkatan 2017 Kehatan dan Rekreasi. Terima kasih atas dukungan baik secara moral dari kalian semua.

Rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada semua pihak atas segala doa dan dukungannya semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala, membalas semua kebaikan yang sudah mereka berikan kepada penulis. Aamiin.

Akhir kata penyusun ucapkan banyak terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang membantu dan semoga Allah SWT melimpahkan rahmat, taufik dan karunianya dalam setiap kebaikan kita serta diberikan balasan oleh-Nya. Aamiin.

Padang , Oktober 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II Kajian Pustaka	
A. Kajian Teori	7
1. Hakikat Bola Basket.....	7
2. <i>Dribbling</i>	10
3. <i>Sirkuit Dribble</i>	16
4. Hakikat Latihan	17
B. Kerangka Konseptual.....	22
C. Hipotesis Penelitian	23
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
1. Tempat Penelitian	25
2. Waktu Penelitian.....	25
C. Populasi dan Sampel	26

1. Populasi	26
2. Sampel	26
D. Definisi Operasional Variable Penelitian.....	26
1. Sirkuit <i>Dribble</i>	27
2. <i>Dribble</i>	27
E. Instrumen Penelitian.....	28
F. Teknik Analisis Data	30
1. Uji Normalitas.....	27

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	33
1. Data Awal.....	33
2. Data Awal.....	34
B. Uji Pernyataan Analisis.....	36
C. Pengujian Hipotesis.....	36
D. Pembahasan.....	37

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	43
B. Saran.....	43

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Konseptual	23
Gambar 2 Desain Pretest dan Posttest.....	25
Gambar 3 Pelaksanaan Tes <i>Dribble</i> (AAHPERD).....	30
Gambar 4 Diagram Distribusi Frekuensi Pre-test kemampuan dribble.....	34
Gambar 5 Diagram Distribusi Frekuensi Post-test kemampuan dribble	35

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Pre-test Kemampuan <i>Dribble</i>	33
Tabel 2 Distribusi Frekuensi Pre-test kemampuan <i>Dribble</i>	35
Tabel 3 Hasil Sirkuit <i>Dribble</i>	36
Tabel 4 Uji Normalitas.....	37
Tabel 5 Uji t	37

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan bagian dari aktifitas sehari-hari manusia yang berguna membentuk jasmani dan rohani sehat, sampai saat ini olahraga memberikan kontribusi yang positif dan nyata bagi peningkatan kesehatan masyarakat. Selain itu olahraga juga turut berperan dalam peningkatan kemampuan bangsa dalam melaksanakan sistem pembangunan berkelanjutan.

Namun harus berpikir kearah peningkatan prestasi untuk dapat mengharumkan nama bangsa dan Negara di gelanggang nasional ataupun internasional. Potensi-potensial yang mereka miliki tersebut harus dikembangkan agar tidak mendaji potensi terpendam.

Menurut undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 25 ayat 1 berbunyi: "Pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dilaksanakan dan diarahkan sebagai satu kesatuan yang sistematis dan berkesinambungan dengan sistem pendidikan nasional".

Pembangunan di bidang olahraga sangat mendapat perhatian dari pemerintah dan masyarakat untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani bangsa Indonesia. Hal ini dilakukan bukan hanya oleh pemerintah saja, tetapi juga perlu didukung oleh berbagai pihak. Untuk tercapainya masyarakat yang gemar berolahraga diperlukan adanya olahraga berupa permainan yang digemari masyarakat, salah satunya adalah cabang permainan, seperti permainan bola basket. Permainan atau olahraga basket berasal dari luar Indonesia tepatnya di Negara Amerika Serikat. Olahraga ini dari tahun ke tahun semakin berkembang di Negara Afrika Selatan, Eropa Selatan, Lithuania, dan juga Indonesia.

Permainan bola basket adalah suatu olahraga yang berkelompok yang terdiri atas dua tim berlawanan dengan adanya anggota masing-masing 5 orang. Menurut Rizardi. R (2020:8) mengemukakan permainan bola basket merupakan permainan yang dinamis dan atraktif terutama berkenaan dengan cara memainkan bola baik saat *dribble*, *passing*, *lay-up* maupun *shooting*. Beberapa teknik tersebut harus dikuasai oleh pemain basket karena dalam pertandingan bola basket, teknik inilah yang akan menunjang untuk mendapat kemenangan.

Tujuan dari permainan bola basket adalah membuat nilai sebanyak mungkin dengan memasukkan bola basket ke ring (keranjang) lawan, serta mencegah lawan agar tidak memperoleh angka. Untuk mendapatkan angka yang banyak atau memudahkan memasukan bola di perlukan *dribble* yang baik. Diantara keterampilan dalam permainan bola basket, kemampuan *dribble* juga merupakan hal penting dalam mengembangkan seorang pemain basket untuk memenangkan suatu pertandingan.

Dribble adalah membawa bola dengan cara memantul-mantulkan bola kelantai dengan satu tangan baik berjalan ataupun berlari. Menurut Suryani S. (2017:104) *dribble* juga merupakan unsur dasar yang selalu diperlukan dalam suatu pertandingan dengan cara memantulkan bola ke lantai agar mendekati gawang dan mencetak poin. Artinya, jika pada suatu saat seorang pemain tidak dapat melempar bola ke teman, maka ia dapat menggiring atau *dribble* bola ke tujuan tertentu misalnya mendekati basket atau membebaskan diri dari rebutan lawan. Dengan melakukan *dribble* maka ia dapat bermain dengan baik.

Oleh karena itu unsur menggiring atau *dribble* ini tergolong pada teknik dasar yang harus dipelajari.

Berdasarkan observasi dan wawancara bersama pelatih, *dribble* pemain putri bola basket klub Glanders di Kabupaten Merangin masih terlihat kasar atau tidak berirama, beberapa *shooting* pemain putri juga ada yang kurang baik sehingga tidak mengenai ring basket ketika menembak dan kondisi fisik beberapa pemain juga ada yang kurang baik. Mengingat banyak pemain putri di klub glanders yang berpostur kecil maka *dribble* sangat penting untuk mendekati ring atau membebaskan diri dari lawan agar mencetak point sebanyak-banyaknya. Ketika pemain putri klub Glanders di Kabupaten Merangin melakukan *dribble* sering tidak melihat situasi ketika melakukan gerakan *dribble* karena terlalu fokus melihat bola dan bola di *dribble* sering terlepas pada saat pertandingan, sehingga bola mudah direbut oleh lawan yang mengakibatkan terhambat jalannya permainan untuk mencetak poin demi poin untuk memenangkan pertandingan. Seharusnya *dribble* dilakukan dengan sedikit mencondongkan badan kedepan, pandangan ke depan, pegang bola dengan kedua tangan di samping badan, lalu pantulkan bola dengan teratur dengan satu tangan, dan jangan memukul bola dengan telapak tangan, tetapi di pantulkan. Untuk dapat menunjang kemampuan *dribble* maka diperlukan suatu program latihan sesuai yang ingin di capai, program latihan yang banyak digunakan para pelatih untuk menunjang kemampuan *dribble* adalah sirkuit *dribble*.

Latihan sirkuit *dribble* adalah penggabungan dari 2 latihan yaitu sikuit dan dribble. Menurut Suryani S. (2017:104) *dribble* juga merupakan unsur dasar yang selalu diperlukan dalam suatu pertandingan dengan cara memantulkan bola ke lantai agar mendekati gawang dan mencetak poin. Irawadi (2017) metode latihan sirkuit adalah suatu bentuk latihan menggunakan pos-pos, dimana di setiap pos-pos, dimana pada setiap pos dilakukan suatu bentuk kegiatan latihan yang berbeda. sirkuit *dribble* adalah beberapa cara mendribble bola dalam bentuk latihan yang telah dirancang secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *dribble* pada saat bermain bola basket. Berdasarkan Uraian diatas jelas bahwa sirkuit *dribble* sangat penting dalam permainan bola basket karena sirkuit *dribble* merupakan latihan teknik dasar yang dapat meningkatkan *dribble* seorang pemain dalam permainan bola basket.

Berdasarkan uraian yang telah penulis sampaikan bahwa salah satu teknik dasar bola basket yaitu *dribble* dapat ditingkatkan dengan cara latihan sirkuit *dribble*. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh latihan sirkuit *dribble* terhadap kemampuan *dribble* pemain putri bola basket klub Glanders di Kabupaten Merangin”.

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan uraian yang telah ditulis pada latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Seringnya kehilangan bola pada saat melakukan penyerangan .
2. *dribble* masih terlihat kasar atau tidak berirama.

3. Pandangan terlalu fokus ke bola yang di *dribble*.
4. Tidak melihat situasi ketika melakukan gerakan *dribble*.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi, maka dalam penelitian ini penulis batasi pada pengaruh latihan sirkuit *dribble* terhadap kemampuan *dribble* pada pemain putri bola basket klub Glanders di Kabupaten Merangin.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh latihan sirkuit *dribble* terhadap kemampuan *dribble* dalam permainan bola basket?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari peneliti ini adalah Untuk mengetahui pengaruh sirkuit *dribble* terhadap kemampuan *dribble* dalam permainan bola basket Klub Glanders di Kabupaten Merangin.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, dan perumusan masalah di atas maka manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1. Sebagai masukan bagi pelatih untuk mencoba memberikan latihan sirkuit *dribble* dalam latihan bola basket pada klub glanders di kabupaten merangin.
2. Bagi penulis, sebagai pengembangan ilmu, wawasan dan pengalaman dalam penelitian khususnya pada cabang olahraga bola basket.
3. Sebagai bahan penelitian lebih lanjut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dibahas pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh sirkuit *dribble* terhadap kemampuan *dribble* pemain putri bola basket Klub Glanders di Kabupaten Merangin” sebesar t_{hitung} 3,12 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,78 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 12$. Berdasarkan pengambilan keputusan diatas maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,12 > 1,78$). Dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dengan menggunakan sirkuit *dribble* terhadap kemampuan *dribble* pemain putri bola basket Klub Glanders di Kabupaten Merangin

B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan, maka penulis memberikan saran-saran untuk dapat membantu mengatasi masalah yang ditemui dalam meningkatkan kemampuan *dribble* pemain putri bola basket, diantaranya :

1. Kepada Pelatih dalam upaya meningkatkan latihan kemampuan *dribble* pada bola basket secara efektif hendaknya menggunakan sirkuit *dribble*, karena bentuk latihan ini merupakan latihan yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan *dribble* pada olahraga bola basket
2. Kepada pemain sebaiknya jika melakukan latihan menggunakan sirkuit *dribble* perhatikan arah atau sasaran yang telah ditentukan secara baik oleh pelatih, setelah pelatih menjelaskan dan mendemonstrasikan gerakan secara

keseluruhan sehingga pemain dapat fokus dan memperhatikan gerakan tersebut kemudian dipraktikkan dalam latihan.

3. Kepada peneliti yang ingin melanjutkan penelitian dalam bidang ini, dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi untuk melakukan penelitian selanjutnya. Diharapkan kedepannya penelitian mengenai kemampuan *dribble* bisa dilakukan lebih dalam lagi dengan sampel yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arwih M A. (2019). *Hubungan Kelincahan Dengan kemampuan Menggiring Pada Permainan Bola Basket Mahasiswa Jurusan Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 Fkip Uho*. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 63-71.
- Bafirman & Agus A. 2017. *Pembentukan Kondisi Fisik*. Padang: Sukabina Press.
- Emral. 2016. *SepakBola Dasar*. Padang: Sukabina Press.
- Farokie, L. K. Hariyanto, E., & Hariyoko. H. (2016). Pengaruh Model Latihan Dry Land Sirkuit dan Latihan Renang Sprint Terhadap Kemampuan Kecepatan Renang Gaya Crawl 50 Meter. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26(1).
- Fatahilah A. (2018). *Hubungan Kelincahan Dengan Kemampuan Dribbling Pada Siswa Ekstrakurikuler Bolabasket*. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 11-20.
- Hikmawati, Fenti. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers
- Ilahi, R. R., (2019). Perbandingan Pengaruh Latihan Plyometrics Sistem Set dengan Sistem Sirkuit terhadap Kemampuan Daya Ledak Otot Tungkai. *Jurnal Patriot*, 1(3). 1283-1299.
- Irawadi, Hendri. (2017). *Kondisi Fisik dan Pengukurannya*. Padang : UNP Press.
- Kurniawan F. 2012. *Buku Pintar Olahraga*. Jakarta : Laskar Askara.
- Lukyani L. & Agustina R.S. 2020. *Jago Bolabasket Untuk Pemula Nasional & Internasional*. Tangerang: Cemerlang.
- Maksum, Ali. 2012 *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mardi 2016. *The Basic Learning Basketball Technique*. Padang: Sukabina Press.